Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

FPS

Grafik yang bagus dan area yang sangat luas, membuat *game* ini butuh spesifikasi tinggi.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (TCGRAW) sebenarnya dikembangkan untuk *game console* Microsoft terbaru, Xbox 360. Informasi ini setidaknya menjelaskan bahwa game ini dibuat untuk memanfaatkan seluruh kemampuan dari mesin game canggih tersebut. Alhasil Anda boleh mengharapkan kualitas grafik yang sangat bagus dari game ini. Konsekuensinya jelas, spesifikasi minimum yang dimintanya sangat tinggi. Terlalu tinggi, malah.

Ber-setting di tahun 2013, Anda di sini akan bermain sebagai Scott Mitchell, kapten dari pasukan elit Ghost. Misi Anda adalah mengamankan pertemuan tingkat tinggi di Mexico City yang dihadiri kepala negara Meksiko, Kanada, dan Amerika. Masalah muncul ketika para pemberontak Meksiko kemudian menyerang pertemuan tingkat tinggi itu. Dalam aksi tersebut Perdana Menteri Kanada terbunuh, sementara Presiden Meksiko dan diculik. Tugas Anda dan tim kemudian adalah menyelamatkan sang presiden.

Layaknya game Tom Clacy's lain yang berbasis *taktical-shooter,* Anda akan dibantu oleh tiga rekan tim lainnya. Perintah yang bisa Anda berikan relatif cukup sederhana, tak jauh beda dengan seri Tom Clancy's Rainbow Six. Sayangnya, AI rekan Anda kadang juga tak terlalu bisa dipercaya. Dalam beberapa kasus rekan setim Anda dapat berlaku cukup bodoh, sehingga menjadi sasaran empuk bagi musuh.

Untungnya, untuk menyukseskan misi, bantuan tak hanya datang dari rekan setim. Dukungan lain datang dari adanya beberapa perlengkapan canggih, dan peralatan seperti robotic UAV misalnya. Belum lagi Anda pun bisa bisa memanfaatkan dan mengomandoi tank dan helikopter untuk kepentingan Anda.

Namun sisi paling menarik, sekali lagi, adalah grafiknya. Kota Mexico City dalam game ini digambarkan sangat kompleks layaknya sebuah kota sesungguhnya. Jalan lingkungan, gang, gedung, semua di-*render* halus. Tata pencahayaannya pun tergolong cukup spektakuler dan terlihat realistik. Satu-satunya yang mengurangi nilai kualitas grafiknya hanyalah tak terlihatnya orang sipil yang berkeliaran di kota ini. Barangkali semua penduduknya sudah mengungsi? Tapi siapa peduli. Tanpa kehadiran mereka pun game ini sudah sangat berat untuk dijalankan. Boleh dibilang, TCGRAW hanya cocok bagi Anda yang memiliki computer berkelas *high-end.*—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Ubisoft; www.ghostrecon.com
Kebutuhan Minimum	P4 2GHz; 1024 MB RAM; 12 8MB DirectX 9.0c compliant shader 2.0 video Card; 5 GB Harddisk, DirectX 9.0c compatible soundcard; Windows 2000/XP.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	penggambaran kota yang luas, grafik bagus, gameplay solid.
Minus	Spesifikasi minimum terlalu tinggi, kota yang kosong, AI rekan kurang pintar.

KONTROL

W,A,S,D	Movement
Lmouse	Fire
RMouse	Zoom
R	Reload
X	Use/Action
Z	Toggle Fire Mode
N	Toggle Night Vision
F	Show Weapon List

PENILAIAN

	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik	30	27	90%
Gameplay	40	35	88%
Suara	20	19	95%
Fitur	10	9	90%

(Skala grafik: %0, 20, 40, 60, 80, 100)

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **90 = 90%**

Heroes of Might and Magic V

On the DVD Demo PCMedia

STRATEGY

Terjadi penyempurnaan pada *mode combat* sehingga aspek strategi semakin kental.

Tak banyak game dari era DOS yang masih berjaya dan tetap dinanti fans-nya hingga saat ini. Seri Heroes of Might and Magic (HOMM) adalah salah satu di antaranya. Namun memasuki sekuel kelima, game ini mengalami perubahan yang cukup radikal. Pertanyaannya, apakah perubahan tersebut membuat game ini semakin baik atau sebaliknya?

Pertanyaan itu segera terjawab begitu Anda selesai menginstalnya. Game ini ternyata luar biasa. FMV awalnya mengesankan, dan semakin menakjubkan saat masuk dalam permainan. Perubahan radikal memang lebih tertuju pada kualitas grafiknya. Grafik 2D pada seri sebelumnya kini berubah total menjadi full 3D. Lingkungan permainan di-*render* halus dengan efek grafik yang lebih hidup.

Grafik yang bagus tentu akan percuma tanpa diimbangi *gameplay* yang baik. Dalam hal ini, HOMM V memiliki gameplay yang tak jauh berbeda dari sekuel ketiga. Permainan dijamin langsung bisa Anda akrabi di menit pertama memainkannya. Kali ini ada enam faksi, yaitu Haven *Dungeon, Inferno, Academy, Sylvan,* dan *Necropolis*. Berbagai makhluk seri sebelumnya kembali muncul, di samping beberapa makhluk baru. Untuk gameplay, perubahan justru lebih banyak terjadi pada mode combat.

Dalam mode combat, setiap karakter punya kemampuan jelajah yang direpresentasikan dalam kotak-kotak. Selain itu, giliran bergerak pun digambarkan pada bagian bawah layar. Di sini *morale* yang naik, tidak menyebabkan karakter dapat melakukan dua kali serangan sekaligus seperti sebelumnya, melainkan hanya mengubah posisi pergiliran mereka. Heroes pun kini tak lagi bisa seenaknya mengumbar *spell*. Heroes hanya bsa melepas spell saat tiba gilirannya. Hal ini otomatis menambah aspek *strategy* dari HOMM V. Singkatnya, game ini enak untuk dimainkan baik bagi para pemula maupun veteran. Sebuah game yang layak masuk daftar wajib koleksi.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Ubisoft/Nival Interactive; www.mightandmagic.com
Kebutuhan Minimum	P4 1.5GHz; 512 MB RAM, 64MB DirectX 9.0c compatible 3D Accelerated Card (Geforce MX4 not suported); 2 GB Harddisk; DirectX 9.0c compatible soundcard; Windows 2000/NT/XP.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	Penyempurnaan pada combat mode, grafik full 3D.
Minus	Item pada map kadang tersembunyi pohon atau bangunan, musuh tak tampak pada pengaturan posisi sebelum bertempur.

KONTROL

Lmouse	Select
RMouse	Open context
Arrow	Move camera

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik		30	29	97%
Gameplay		40	38	95%
Suara		20	17	85%
Fitur		10	9	90%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **93 = 93%**

Tomb Raider: Legend

Upaya menyibak misteri kematian sang ibu, membawa Lara pada legenda pedang Raja Arthur. Pedang tersebut sudah tak utuh lagi. Untuk mengungkap semua misteri, Lara harus menyatukan setiap bagian pedang, apapun risikonya. Termasuk bila harus bentrok dengan kawan lama sekalipun.

Jossi Saputra

Ibarat bernostalgia ke masa lalu, game ini mengizinkan Anda memainkan Lara Croft remaja lengkap dengan atribut-atribut khasnya pada salah satu misi.

Sekuel terbaru menggambarkan Lara yang semakin matang dan sensual. Perlengkapannya pun sangat lengkap, termasuk *binocular* dengan kemampuan analisis benda, PDA, dan *grapple hook*. Seperti biasa, Lara selalu membawa sepasang pistol yang tak pernah kehabisan amunisi. Sedangkan senjata lain, seperti granat, *assault rifle, shotgun,* serta *submachine gun* bisa didapat dari musuh.

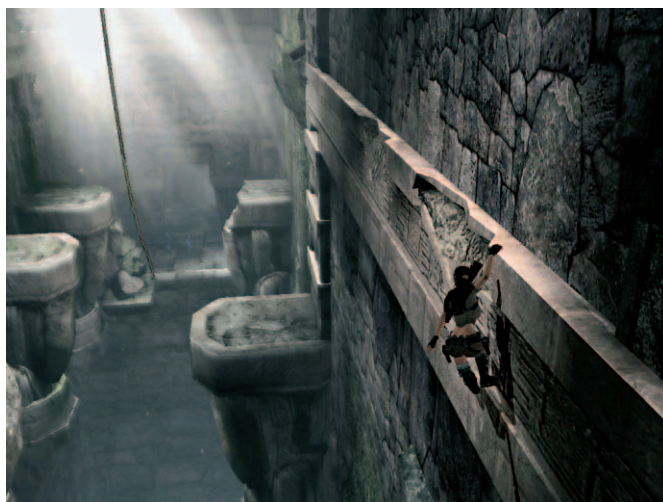
Untuk memudahkan Lara dalam petualangannya, ada *walktrough* yang bisa disimak.

Walkthrough

Bolivia-Tiwanaku

Ikuti alur dengan berenang. Setelah mendorong batu, loncat, dan panjat akar. Tuju tebing, raih tali, dan berayun ke tebing di balik air terjun. Ikuti alur ke seberang. Raih kisi tebing, menuju tebing berikut. Ikuti sungai, hindari batu besar. Berayun antartiang horizontal menuju tebing. FMV. Tembak musuh. Melalui pohon berjungkat, loncat ke tebing. Dorong batu hingga jatuh ke batang tadi. gunakan cabangnya untuk berayun. Grapple (tekan Q) batu penutup pintu, tarik (tekan E) hingga jatuh. Tembak dua musuh.

Tuju kisi batu di belakang air terjun. Loncat ke tiang horizontal, ke kisi tiang, hingga ke kisi tebing. Naik, dan raih tali ke di seberang. Berayun antartiang horizontal. Tembak musuh. Lepas *grapple* untuk ke seberang. Ikuti alur. FMV. Tembak batu, turun ke

Lara Croft kini dilengkapi dengan *binocular* berkemampuan canggih. Binocular ini dapat menganalisis suatu benda dan menggolongkannya.

Kisi tebing yang rontok ini bisa dilewati Lara Croft dengan cara melompatinya dan meraih kisi berikutnya.

bawah dan habisi semua musuh. Naiki tangga. FMV. Masuk kuil, lepas grapple. FMV. Naiki rantai untuk mencapai tebing atas. Turun, lalu terjun ke air dan menyelam. Sampai di darat, tembak jaguar. Hindari dinding penjepit. Ambil kotak dan dorong untuk melewati dua dinding penjepit berikut. Ikuti alur. FMV

Puzzle: Tempatkan kotak pada plat tekan. Tembak jaguar di bawah. Turun dan gunakan jungkat jungkit untuk menaikkan kedua kotak di bawah. Caranya adalah dengan menyeret kotak ke ujungnya, lalu Lara naik dan loncat di ujung lainnya. Tempatkan semua kotak pada plat tekan. Tuju pintu yang terbuka dengan meraih rantai kiri, kisi tiang, rantai, hingga tiang horizontal. Berayun untuk ke seberang. Masuk. Saat FMV Tekan tombol yang diminta. Ikuti alur.

Turun melalui tiap kisi tebing. Tembak jaguar. Tuju sisi satunya, raih cabang tiang berduri terdekat. Berayun antarcabang menuju kisi tebing. Susuri hingga sampai tebing atas. Ikuti alur. FMV. Secepatnya lari melewati jembatan. Habisi semua musuh.

Peru-Return to Paraiso

FMV. Habisi semua musuh di bawah. Panjat tiang bendera untuk ke balkon. Ikuti alur, dan habisi semua musuh di sini. Naiki motor. Pacu motor dan tembak setiap musuh. Selama tidak menabrak secara frontal atau jatuh dari jembatan, Lara tak akan tewas. Hindari peti yang dijatuhkan truk. Tuju truk terdepan, dan naik ke atas baknya. FMV.

Anda kini bermain sebagai Lara Croft remaja. Masuki "pintu", ikuti alur. Saat jalan buntu, tuju arah satunya. Lewati jeruji. Dorong peti untuk membuka jebakan, naiki dan raih tombak. Loncat ke *platform* atas, lalu ke ornamen. Susuri kisinya menuju ke seberang. Ikuti alur. Setelah bertemu Ken, geser batu bulat. Setelah jebakan di-*reset*, naik ke atas, raih tambang menuju ke seberang. Masuk dan turun. FMV. Lari, dan loncat kebawah. Setelah mahluk itu hilang, gulingkan batu besar di atas ke jebakan. Loncat ke platform di atas, tombak, dan ke seberang. Masuki gua dan ikuti alur. Ikuti alur. FMV.

Anda kembali menjadi Lara di masa kini. Terjun ke kolam di belakan, dan menyelam. Saat sampai di ruang besar, tarik empat tombol biru hingga keempatnya terbuka bersama. Lakukan dengan cepat karena setiap tombol ini punya waktu tertentu. FMV. Ikuti alur. FMV. Ikuti alur dan gunakan grapple untuk ke atas. Panjat tebing dan kembali lepas grapple. Ikuti alur.FMV. Tekan tombol yang diminta dengan cepat. Tombol ketiga adalah dengan menekan S+D bersamaan.

Puzzle: Tuju pilar kiri. Gunakan grapple untuk merubuhkannya. Gulingkan batunya ke plat tekan kanan. Saat patung kanan membuka, naiki tangga kirinya, lalu ikuti alur menuju puncak. Gulingkan batu bulat. Turun. Tempatkan kedua batu bulat di plat tekan lainnya.

Naiki tangga patung tengah. FMV. Raih tepi tebing di patung tengah, loncat ke tangga kanan patung kiri. Ikuti alur ke pilar ujung. Raih kisi dinding, susuri, loncat untuk melewati bagian yang rontok. Turun melalui kisi menuju pilar di bawah. Raih tali ke pilar seberang, lalu ke pilar berikut. Tembak dua musuh, dan turun. Ikuti alur kembali menuju lokasi awal. Tembak semua musuh di sini.

Japan-Meeting with Takamoto

Bicara dengan bartender. Masuki ruangan kanan. Kembali ke ruang pesta. FMV. Habisi semua musuh. Masuki lift. Di atas, keluar dari pintu kiri, tembak barrel, naiki pipa, hingga ke atap. Grapple dan tarik benda bersinar di kubah kaca. Masuk, dan naiki motor. Saat meloncati jembatan, tekan tombol yang tepat. Raih tiang horizontal ke papan. Tembak penghalang, raih tali ke papan berikut. Raih tali dan meluncur ke seberang. Grapple dan tarik platform gantung, loncat ke atasnya. Grapple lampu, berputar ke samping,tuju platform di situ.

Lakukan hal sama untuk menuju atap gedung Takamoto. Naik taman kecil, tembak musuh dan anjingnya. Ikuti alur. Masuki pintu besar. Tembak semua musuh. Grapple panel besar berlogo T, dan tarik. Tembak dua pengait di kiri kanan panel. Setelah jatuh, naik ke atasnya dan tembak dua musuh. Keluar, panjat pipa kiri, loncat ke kisi AC,dan naik ke atasnya. Grapple dan tarik platform di depan. Loncat ke atasnya, ke platform berikut, dan panjat tangga. Grapple platform, tarik, loncat ke atasnya, panjat tiang menuju tiang di atasnya. Loncat dan panjat tiang pipa kiri, lalu platform berikut. Berat badan Lara akan membalikkannya.

Segera loncat ke tiang sebelumnya, panjat dan loncat lagi keatas platform ini. Tuju platform berikut, panjat pipa, dan

Tomb Raider Legend banyak memiliki FMV interaktif. Yang perlu Anda lakukan hanyalah menekan tombol yang diminta dengan cepat.

Gunakan *accurate aim* (tekan Z) untuk membidik sasaran kecil, contohnya pengunci panel di misi Japan ini.

secepatnya berayun antartiang horizontal. Masuki pintu dan tembak semua musuh. Masuki pintu kiri, akses *security camera* dan tombol pemadam kebakaran. Dorong bola bulat di pojok kiri, untuk melalui laser. Ikuti alur. FMV. Tembak musuh. Grapple dan tarik benda berkilat di kaki naga. Tembak musuh. Naik dan akses elevator. Di atas, hadapi Takamoto.

Tuju belakang patung. Panjat pipa ke balkon. Di balkon, tembaki Takamoto sembari berlindung di balik patung. Jika amunisi assult Riffle Anda habis, gunakan senjata asli Lara. Dekati Takamoto , tembak dia sembari menghindari cahaya hijau dengan melompat atau berguling.

Ghana-Persuing James Rutland

Loncat ke bawah, berenang ke "pulau" kecil. Panjat batu kanan hingga puncak, dan raih tali. Turun, grapple, dan tarik mekanismenya. FMV. Ikuti alur. Gunakan grapple untuk menarik rakit. Loncat ke rakit, tali, dan ke seberang. Ikuti alur, tembak musuh. Loncati tombak penghalang, injak plat tekan, dan secepatnya lalui penghalang sebelum pintu di ujung tertutup. Tembak semua musuh. Panjat tebing kanan. Tembaki tiang kiri dengan senapan mesin gar roboh. FMV.

Turun, raih tombak pada roda berputar, raih tali untuk ke seberang. Grapple dan tarik platform gantung. Gunakan runtuhan tiang dan grapple untuk menarik platform gantungTuju platform ujung. Raih tali, ke tombak roda yang diam, ke tangga. Panjat alurnya hingga sampai di atas. Ikuti alur, tembak jaguar di bawah. Tuju sisi paling kanan, raih tebing. Ikuti alur, panjat batu melalui bagian belakang. Tuju tangga di seberang melalui dua batu gantung. FMV.

Loncat ke air. Cari rakit, dan naiki. Lepas grapple pada tiang untuk menarik rakit. Lakukan hal sama pada tiang berikut. Loncat ke darat. Panjat tangga. Melalui batu gantung, tuju tebing di seberang. Lari, loncat dan grapple ke seberang. Loncat ke celah tebing, susuri hingga ke tebing dengan platform tekan. Injak platform tekan, tunggu dan tuju ke platform ujung satunya. Dorong peti agar menindih plat tekan paling kanan. Kembali dan injak plat tekan pertama. Secepatnya loncat menuju patung. Lepas graple dan tarik sebelum penutup lengan mengatup. FMV.

Loncat ke air di bawah. Ikuti alur yang Anda lalui tadi sampai di roda berputar. Melalui tombak dan tali kanan, raih platform atas. Masuk dan hindari tiga jebakan tombak. Dorong batu untuk menahan jebakan *blade*. Ikuti alur, seret batu yang menempel di dinding kanan dan gunakan pada blade. Ikuti alur. FMV. Lara hanya punya waktu tiga detik untuk selamat dari batu berguling ini. Segera lari dan lompati tombak kanan, lari dan berguling melewati tombak kiri, jangan berhenti, tetap lari dan lompati kolam tombak.

Raih tongkat horizontal, dan berayun ke celah. Susuri sampai tongkat di atas. Di seberang, loncat ke platform metal. Turun, ke seberang, ke platform metal satunya, dan ke tebing. Raih tongkat horizontal, kisi tebing, dan secepatnya ke tongkat horizontal berikut hingga yang teratas, terakhir loncat ke celah tebing. Hindari jatuhan batu. Ikuti alur. FMV.

Ikuti alur, gunakan grapple untuk melewati dua kolam tombak, tembak tiga musuh. Ikuti alur, loncat antartiang horizontal ke celah tebing, panjat dan raih tiang horizontal untuk ke seberang. Tembaki setiap musuh dan tuju seberang melalui jembatan. Tembak jaguar, masuk. Panjat "tangga" kiri, hindari batu. Ulangi, raih tali untuk ke tangga kanan. Hindari batu, dan tuju puncak. Injak plat tekan.

Boss: James Ruthland bisa meregenerasi health melalui setiap pilar. Tembaki batu di keempat pilar. Tembaki James. Saat ia meregenerasi health, tuju setiap pilar. Grapple untuk meruntuhkan keempat pilar. Setelah semua runtuh, tembaki James.

Kazakhstan-Project Carbonek

Turun, tekan tombol yang diminta. Gunakan senapan mesin untuk menghabisi musuh. Turun dan tembak musuh yang tersisa. Masuki rumah, panjat tangga. Tembak musuh di atap seberang. Loncat ke sana. Turun ke atap sebelah melalui papan. Tembak semua musuh di bawah. Masuki rumah dengan tanda palang. FMV.

Keluar, dan tembak semua musuh. Akses gerbang. Naiki atap rumah lewat peti. Tembak barrel saat di puncak. Lewati gerbang menuju panel kontrol. FMV. Panjat tangga ke atap. Naiki tower, raih tali dan meluncur turun. Lakukan hal sama dengan tali berikut. Sesampai di atap pertama, turun dan tuju gerbang belakang sembari menembaki musuh. Saat gerbang terbuka, naiki motor.

Dorong batu bulat ini untuk menghindari melewati laser dan berlindung dari tembakan turret yang terpasang di belakangnya.

Mengalahkan James Ruthland hanya bisa bila Anda telah merubuhkan semua pilar ini. Dekati pilar ini saat James memulihkan dirinya.

Sesi pertama adalah mengejar kereta sembari menembak musuh bermotor. Sesi kedua adalah melewati berbagai rintangan jurang. Sesi ketiga mengejar kereta dan menembaki musuh bermotor dan bermobil. Sesi ke empatmelewati rintangan dan meloncat keatas kereta. FMV. Tekan tombol sesuai yang diminta.

Setelah kereta berhenti dan terbakar. Grapple metal penggantung tali, tarik, dan raih tali untuk berayun ke seberang. Panjat tangga, ke baliho, tiang horizontal, baliho, dan turun. Grapple metal dan lakukan hal sama. Tembak kipas ventlasi, dan tuju kesana. Ikuti alur, dan hindari kabel. Terakhir berayun antar tiang horizontal dan grapple ke seberang. Tembak kipas, dan turun.

Naiki kotak besi besar, ke kotak besi kecil di dinding, lalu ke platform seberang. Tuju platform berikut, raih tali. FMV. Grapple bola didepan generator. Masuki, hindari gas racun dengan melalui alur platform atas. Sesampai di platform akhir, turun dan buka pintu. FMV. Habisi tiga musuh. Panjat tiang berlistrik saat aman, loncat, dan naiki platform samping. Berayun antar tiang dan tali. Putar kiri dan tuju tiang lampu. Loncat saat aman hingga ke balkon ujung. Masuki pintu. Ikuti lorong, gunakan platform atas untuk menghindari gas racun.

Di ruang berikut, tembak semua musuh. Dorong core di rel agar sejajar tangga, panjat tangga ke balkon atas. Loncat ke tiang horizontal, platform, lalu ke tali. Raih platform di atas Orb, berputar dan raih tiang horizontal ke platform. Raih tangga, dan tuju platform berikut. Raih tali ke ruang seberang. Akses tuas. Turun dan grapple untuk menarik core. Ikuti core melewati pintu. Hindari gas beracun. Grapple cord dan ayunkan. Saat medan listrik hilang segera lewati. Grapple pintu kayu. Core akan masuk. Tuju pintu rusak kanan, FMV. Keluar ke ruang Tesla Gun. Gunakan untuk melempar barrel ke musuh di seberang. Lalu tarik platform gantung ke tengah. Loncat ke seberang, masuki pintu. Naik ke atas platform, tembak penghalang. Grapple dan tarik. Berpindah ke platform berikut dan gunakan cara yang sama. FMV.

Boss: Abaikan monster itu. Akses dan tarik tuas di keempat pilar. Kemudian tuju senjata tesla dan tembak tiap orb besar dua kali agar menyentuh medan listrik. Saat keempat orb menyala, turun dari senjata tesla dan grapple bagian atas tesla untuk mengambil artifak. FMV.

England-King Arthur's Tomb?

Grapple dan tarik jeruji atas. Seret peti, dan panjat. Di loteng, graple jeruji kanan, turun. Raih antarkisi jendela. Akses panel listrik. Kembali dengan menggunakan cara sama. Masuki pintu. Tarik pedang. Masuk, ke papan, raih tiang horizontal. Berayun antartiang ke pintu kayu besar. Saat pintu turun, loncat balik ke tiang horizontal, dan loncat lagi ke atas pintu itu. Tembak ring untuk menurunkan perahu. Loncat ke seberang. Tarik pedang. Grapple kotak dan tarik. Masuki pintu. Singkirkan peti dengan fork lift, ikuti alur. Kembali dan ambil forklift dan jebol dinding. Kendarai forklift menerobos jebakan tombak. Tekan tombol yang tepat saat diminta.

Lara harus turun ke bawah. Lalui sisi kiri, loncat antar kisi, potongan tangga, tali dan seterusnya hingga ke bawah. Loncati kolam lava, gunakan kotak untuk melewati jebakan api. Saat api di jeruji pertama berhenti dorong peti ke bara, lalu naiki. Selanjutnya tunggu momen dan loncat ke seberang. Setelah jebakan kedua beres, tarik lagi kotak untuk menjadi pijakan ke atas. Turun, tarik tuas, dan seret kotak. Dorong kotak untuk menahan blade di kanan. Dorongkotak kedua menggantikan peti pertama. Lewati blade, seret kotak kedua keluar. Lakukan hal sama dengan blade di tengah. Kemudian lalui jebakan api. Di ruang berikut, tarik tuas. Ikuti alur.

Dari plat tekan, berenang ke seberang. lepas grapple ke lampu gantung. Ayunkan hingga jatuh dan terali seberang copot. Tarik peti mati di dalamnya. Gunakan sebagai rakitt. Naik ke darat, dan tempatkan peti mati di plat tekan. Ikuti alur.

Turun ke air, dan akses tuas. Saat gerbang air terbuka, naiki peti mati. Loncat ke atas pintu air kanan, ikuti alur, dan akses tuas. Naiki peti mati dan loncat ke atas pintu air kiri. FMV. Tuju permukaan. Putar lampu gantung kanan gerbang agar menghadap depan, Putar lampu gantung kiri ke arah tembok kiri. Panjat kisi, raih tombak, meluncur dan raih tiang lampu, grapple lampu tengah, ke lampu kanan, dan ke tembok. Ikuti alurnya sampai ke rantai. Naiki ke atap dan turuni tali di tengah atap.

Di dalam, tuju nisan Bedwyr. Seret nisan

Sepanjang Lara tidak menabrak secara vertikal atau jatuh ke jurang, Lara tak akan mudah tewas. Jadi tak perlu khawatir pula dengan musuh bermobil.

Tiang beraliran listrik seperti ini bukan berarti tak bisa dipanjat. Tunggu sampai aman, baru loncat dan meraih tiang tersebut. Seberangi dengan cepat sebelum listrik muncul lagi.

ini ke pilar patah. Berdiri di depan patung, lepas grapple pada lampu gantung dan tarik sejauhnya. Saat lampu berayun lari secepatnya, loncat ke nisan, tiang patah, lalu ke tali pengikat batu. Lampu gantung akan menghantam bel. FMV. Keluar dari kuil.

Boss: Naga raksasa ini tak akan mati ditembak. Untuk mengalahkannya, tembak tangki metal berkali-kali agar berbunyi keras. Saat si naga mengamatinya, gunakan grapple pada tuas di dekatnya dan tarik. Sang Naga tertimpa kandang. Lakukan hal ini pada keempat kandang. Setelah naga mati, terjun ke air, naik ke permukaan, loncat ke badan naga dan loncat ke kisi tebing menuju ke atas.

Ikuti alur, lepas grapple untuk melewati kolam tombak. Loncat ke tiang horizontal dan berayun ke seberang. Meluncur turun dan lompati lubang. Saat FMV, tekan tombol yang tepat. Tembak ring di atas gerbang dengan *accurate aim*.

Panjat gerbang melalui perisai, dan raih tali. Berayun ke platform di seberang dan akses tuas. Meluncur turun. Siapkan senjata dan tembak dua musuh. Gunakan kotak untuk melalui jebakan blade. Tembak dua musuh lagi, dan gunakan kotak untuk jebakan selanjutnya. Tembak musuh yang ada. Seret kotak untuk melalui jebakan api. Ikuti alur dan tembak musuh semua musuh. Naiki lift, dan akses tombol. Tembak musuh. Gunakan grapple untuk menarik lift mendekat dan loncat ke kisi tembok. Loncat ke tangga dan ikuti alur.

Bereskan musuh dan anjingnya. Agar lebih mudah tembak anjing dari atas peti. Ikuti alur dan tembak musuh yang tersisa.

Nepal-The Ghalali Key

Raih kisi tebing, dan susuri dengan cepat. Panjat platform dan loncat antar-platform, dan tiang horizontal yang ada. Lakukan cepat, karena lokasi ini rapuh. Lepas grapple pada lonceng gantung, berayun antarstalagtit hingga ke kisi tebing. Susuri sampai puncak. Tembak "pintu" es dan masuki. Loncat dan panjat platform batu di kanan, meluncur turun dan loncat antar platform batu. Terakhir, berayun di tiang horizontal dan lepas grapple untuk ke seberang. Ikuti alur. Ke kanan dan loncat ke bagian sayap pesawat. Turun, tapi sebelum mendekati puing pesawat tembak dulu harimau di bawah. Dekati pesawat, gunakan grapple pada "tabung" di situ, seret sampai menempel pada badan pesawat. Masuk kedalam. FMV. Tekan tombol yang tepat.

Loncat ke jurang, meluncur turun dan berayun. Lakukan dengan cepat. Tembak dinding es, loncat ke platform, ke tiang horizontal dan berayun ke seberang. Ikuti alur. Loncat ke platform, ke tiang horizontal, antar kisi, tiang horizontal, antarstalagtit, platform goyah dan terakhir loncat ke sebrang. Raih kisi di kiri, susuri, loncat ke kisi seberang, turun, lalu loncat ke tiang, kembali ke kisi, dan loncat ke kisi seberang. Susuri kisi secepatnya dan panjat ke atas.

Tembak semua musuh. Loncat ke platform es tengah, lalu ke yang berikutnya. Lepas grapple pada lonceng gantung untuk mencapai seberang. Raih tali dan meluncurlah. Masuki gua. Ikuti alur. Loncat antar es terapung hingga ke seberang. Turun, dan tunggu aliran es terapung, loncat antar es menuju dataran di kanan. Ikuti alur. Naiki tangga, tembak harimau. Lari dan lepas grapple ke lonceng, lalu berayun antar lonceng hingga ke platform seberang. Tembak harimau.

Puzzle: Naiki timbangan kanan, seret kotak kecil dengan grapple. Naik ke atas bangunan, dan naiki timbangan kiri. Selenajutnya, seret kotak emas dengan grapple. Kembali naiki naiki timbangan kiri, dan seret kotak besar dengan grapple ke timbangan. Naik ke atas bangunan, tarik kotak emas dengan grapple ke plat tekan sampai pas. Saat pintu terbuka, masuki. Tuju ketengah. FMV. Tuju pintu belakang tangga dan sabetkan pedang ke arahnya. FMV. Secepatnya loncat ke platform kiri, dan antar platform berikut hingga sampai kisi dinding. Lakukan cepat karena platform ini segera runtuh.

Bolivia-The Looking Glass

Setelah FMV, segera habisi semua musuh dengan pedang Raja Arthur. Boss: Monster Amanda hanya bisa dikalahkan dengan Pedang Raja Arthur. Cara termudah ialah dengan mengatur *Option-Combat Mode*, dan pilih *Advanced Toggle*. Mode ini menyebabkan lara dapat belari ke arah manapun, tapi sasaran tetap terkunci. Saat sang monster terjatuh, dekati dan tusuk sembari menekan tombol E. Ulangi cara ini beberapa kali. FMV. ■

Boss pada misi England, Naga Raksasa. Menembakinya tak akan berguna, sebaiknya alihkan perhatian pada empat tangki, bunyikan dan turunkan kandang saat Naga di bawahnya.

Saat monster Amanda terjatuh, dekati dan tekan E sembari melakukan serangan. Lakukan beberapa kali untuk menghabisi boss terakhir ini.